Bedienungsanleitung

S.T.A.L.K.E.R.

SHADOW OF CHERNOBYL

ИНСТРУКЦИЯ

правила нахождения на режимных и особо режимных территориях

С правилами ознакомлен

INHALT

Geschichte von Tschernobyl 2

Los geht's 4

Systemanforderungen 4

Steuerung 5

Grafik 6

Sound 8

Spielbildschirm 10

Waffen 12

PDA 14

Handel & Gespräche 15

Übersicht des Spielablaufs 16

Freunde & Feinde 16

Mehrspielermodus 17

Ränge 17

Spielstart 21

Mitwirkende 22

Nutzungsbedingungen für Software der Firma THQ 26

Kundenservice 32

GESCHICHTE VON TSCHERNOBYL

S.T.A.L.K.E.R. ist ein taktisches Spiel in der Egoperspektive, das in den verstrahlten Weiten der Zone handelt. Dieses zerstörte und gefährliche Gebiet, das die Ruinen des Atomreaktors von Tschernobyl umgibt, ist die Heimat von Verirrungen der Natur, Echos der Menschheit und einem Söldner, einem Stalker, der darum kämpft, eine schlimme Vergangenheit aufzudecken, während die Zone eine schreckliche Zukunft bereithält.

DER ERSTE VORFALL AM 26.04.1986

„Ich erinnere mich noch immer an diese Nacht. Ich war 4 und lebte mit meinen Eltern und meiner Schwester Sonia, damals ein Baby, in einem alten Bauernhof ein paar Kilometer östlich von Prypjat. In dieser Nacht blieb mein Cousin Sascha bei uns, da Onkel Mischka und Tante Tanja über das Wochenende nach Kiew mussten. Irgendwann nach Mitternacht wurden wir von Burek, unserem Wolfshund geweckt. Das arme Tier bellte wie verrückt und zerrte wild an seiner Kette. Sascha und ich standen auf, zogen unsere Mäntel an und gingen raus, um nach Burek zu sehen. Als wir den Hof überquerten, erhellte sich der Himmel im Nordwesten durch eine Reihe von kurzen und hellen Lichtblitzen. Wir blieben stehen, und wenige Sekunden später war das dumpfe Rumpeln von mehreren Explosionen zu hören, genau wie in den Kriegsfilmen. Wir rannten zurück ins Haus und riefen: ‚Der Krieg ist ausgebrochen. Die Yankees bombardieren uns!' Meine Eltern brauchten viel Geduld, um uns zu beruhigen, und als wir endlich wieder einschliefen, träumten wir von den heldenhaften Schlachten, die wir gegen die Invasoren führen würden."

Kostja Kirilow, Biologe und Forscher, Augenzeuge des Vorfalls vom 26.04.1986

Ein Unfall ist im Kernkraftwerk von Tschernobyl passiert und einer der Reaktoren wurde beschädigt. Es werden Maßnahmen zur Verhinderung der Konsequenzen des Unfalls ergriffen. Jene, die davon betroffen sind, werden entsprechend unterstützt. Die Regierung hat eine Kommission einberufen.

Moskaus öffentlicher Fernsehkanal, 9-Uhr-Nachrichten, Montag, 28.04.2006"

Um 1.23 Uhr morgens am Samstag, dem 26. April, führte ein planmäßiger Test des Reaktors 4 im VI Lenin-Kernkraftwerk zu einer Kernschmelze, durch die ein großes Gebiet kontaminiert und eine radioaktive Wolke erzeugt wurde, die den Fallout über die Ukraine, Weißrussland und Russland hinweg bis nach Ost- und Westeuropa, Skandinavien, Großbritannien und sogar bis zu den östlichen Bereichen der USA trug. Es war der schlimmste Unfall in der Geschichte der Atomenergie. Die gesellschaftlichen, politischen und finanziellen Kosten waren unvorstellbar. Alles, was nötig war, um diese Katastrophe auszulösen, war ein einfacher Bedienungsfehler, der mit einem Routine-Experiment zusammentraf, bei dem das Notkühlsystem überprüft werden sollte. Diese beiden harmlosen Ereignisse führten zur extremen Überhitzung des Reaktorkerns, der Erzeugung von flüchtigem Knallgas und einer Explosion, die radioaktives Material über ein großes Gebiet verteilte und alles im Wirkungsbereich entzündete. Die Bereiche in der direkten Umgebung wurden schnellstens evakuiert. Die Dringlichkeit war so groß, dass über 60.000 Menschen – alle innerhalb eines Radius von 30 km um den Unfall – ihr Zuhause verließen, ohne zu

ahnen, dass sie es nie wieder sehen würden. Über die Jahre hinweg bemerkten Besucher immer wieder die geisterhafte Präsenz, die eine verlassene Stadt haben kann – als wenn alle Einwohner einfach nur im Zimmer nebenan wären und darauf warteten, zurückzukehren. Mit der Zeit mutierten die Theorien, wie so ein Unfall passieren konnte, über die Vernunft hinaus, waren aber in den folgenden Wochen das, was geredet wurde: eine tragische Erzählung über die Ost-West-Beziehungen und ein Kommentar zur Atomenergie. Eine ganze Generation trug nur ein Wort auf den Lippen: Tschernobyl.

DER ZWEITE VORFALL AM 13.04.2006

„Letzte Nacht kam bei den Menschen in Tschernobyl die alte Angst wieder hoch, als Berichte über eine Explosion im Gebiet von Tschernobyl bestätigt wurden. Insbesondere das Timing, direkt 20 Jahre nach dem Unfall von 1986, scheint besorgniserregend. Ukrainische Offizielle streiten ab, dass die Schutzmaßnahmen, die damals eingerichtet wurden, nutzlos seien."

Zeitungsbericht, Donnerstag, 13.04.2006

Der zweite Vorfall war, als er geschah, noch überraschender als der erste. Von allen international anerkannten Wissenschaftlern, die bei der Säuberung von Tschernobyl mitwirkten, hatte nicht einer das leiseste Rumpeln im massiven Betonsarg erwartet, der Reaktor 4 gezähmt hatte. Nicht zu erwarten war außerdem die Erkenntnis, wie groß die eingesargte Angst war, die von dieser zweiten Explosion freigesetzt wurde. Wenn der erste Vorfall das Ende der Sowjetunion und des Kalten Krieges bedeutete, so war der zweite der Anfang von etwas noch viel Schrecklicherem. Die unmittelbaren Auswirkungen der Explosion waren schwierig zu beobachten und noch schwieriger zu verstehen. Aber mit den Jahren begann die Zone um Tschernobyl, Leute anzuziehen, die überzeugt davon waren, dass sich in diesem verwüsteten Gebiet Reichtum und Wohlstand erreichen ließ. Diese Menschen, eine Mischung aus allen gesellschaftlichen Schichten, wurden als Stalker bekannt.

DAS SPIEL – 16.06.2012

„... die örtlichen Söldner, vielen als Stalker bekannt, werden von dieser Verwaltung nicht toleriert. Die Maßnahmen, die in diesem Bericht erläutert werden, sollen ihre Auswirkungen auf unsere Rechtssprechung verlangsamen, verringern und letztendlich sogar abschalten."

Offizielle Zonenanalyse, 16.06.2012

Die radioaktiven Ausläufer der Zone stellen für die restliche Welt unbekannte Gefahren dar. Wer soll beurteilen können, was normal ist, wenn selbst die Mutation normal geworden ist? Wer kann bestimmen, wie die Wahrheit lautet, wenn die Wissenschaft verfälscht wurde? Überleben ist das grundlegende Ziel eines jeden Bewohners dieses geschändeten Landes, aber wie dieses Überleben bewertet wird, muss für jeden Mann, jede Frau und jedes Tier einzeln entschieden werden. Als Stalker erwachen Sie ohne Erinnerungen an Ihre Vergangenheit und mit wenig Hoffnung für Ihre Zukunft. Das Überleben ist notwendig. Was gibt es aber darüber hinaus? Werden Sie der Notwendigkeit nachgeben, eine Person zu töten, die als schattenhafte Präsenz in Ihrem Unterbewusstsein lauert? Oder werden Sie die wertvollen Artefakte suchen, die von der Zone in einzigartige, wünschenswerte und oftmals auch gefährliche Objekte verwandelt wurden? Oder werden Sie den Gedanken erkunden, dass es noch etwas anderes gibt? Einen Grund vielleicht, warum der Mensch die Hölle geschaffen hat ...

LOS GEHT'S

INSTALLATION DES SPIELS

Um S.T.A.L.K.E.R. zu installieren, müssen Sie die DVD in Ihr DVD-Laufwerk einlegen. Das Installationsprogramm startet dann automatisch und führt Sie durch den Installationsvorgang. Geben Sie bitte den CD-Key und alle erforderlichen Informationen ein, sobald Sie dazu aufgefordert werden.
Sollte das Installationsprogramm nicht automatisch aufgerufen werden, dann benutzen Sie bitte den Windows® Explorer, um auf Ihrem DVD-Laufwerk die Datei Setup.exe zu starten.

DEINSTALLATION DES SPIELS

Um die Installation von S.T.A.L.K.E.R. wieder zu entfernen, klicken Sie bitte auf Start>Programme>THQ>S.T.A.L.K.E.R.>Shadow of Chernobyl>S.T.A.L.K.E.R. Deinstallieren. Alternativ können Sie auch auf Start>Einstellungen>Systemsteuerung klicken und anschließend die Schaltfläche „Software" auswählen. Dieser Installationsassistent führt Sie nach der Auswahl von „S.T.A.L.K.E.R." in der Liste und Anklicken von „Entfernen" durch den Deinstallationsvorgang.

START DES SPIELS

Um das Spiel zu starten oder fortzusetzen, müssen Sie auf Start>Programme>THQ>S.T.A.L.K.E.R.>Shadow of Chernobyl>S.T.A.L.K.E.R. klicken. Alternativ können Sie auch die Verknüpfung anklicken, die bei der Installation auf Ihrem Desktop angelegt wurde. Ein neues Spiel können Sie mit der Schaltfläche „Neues Spiel" beginnen. Einen vorhandenen Spielstand können Sie mit der Schaltfläche „Spiel laden" fortsetzen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

KOMPONENTE	MINDESTENS	EMPFOHLEN
Betriebssystem	Microsoft® Windows® 2000	Microsoft® Windows® XP
Prozessor	Intel Pentium 4 2 GHz/ AMD XP 2200+	Intel Core2 Duo E6400/ AMD Athlon 64 X2 4200+
Arbeitsspeicher (RAM)	512 MB	1 GB
Freier Platz auf der Festplatte	10 GB	10 GB
Grafikkarte	NVIDIA® GeForce™ 5700 / ATI Radeon® 9600 / 128 MB / DirectX® 9c	NVIDIA® GeForce™ 7900 / ATI Radeon® X1850 / 256 MB / DirectX® 9c
CD / DVD-Laufwerk	DVD-ROM-Laufwerk	DVD-ROM-Laufwerk
Soundkarte	Kompatibel mit DirectX® 9	Kompatibel mit DirectX® 9
Internet / LAN-Verbindung zum Spielen	64 kbps Upstream zum Spielen / 512kbps, um ein Spiel mit 8 Spielern auszurichten	64 kbps Upstream zum Spielen / 512kbps, um ein Spiel mit 8 Spielern auszurichten

STEUERUNG

Die Steuerung kann unter dem entsprechenden Punkt im Optionsmenü geändert werden.

FUNKTION	STANDARDTASTE	BESCHREIBUNG
Links	Pfeiltaste links	Nach links schauen
Rechts	Pfeiltaste rechts	Nach rechts schauen
Oben	Pfeiltaste oben	Nach oben schauen
Unten	Pfeiltaste unten	Nach unten schauen
Vorwärts	W	Vorwärts gehen
Zurück	S	Rückwärts gehen
Seitlich nach links	A	Seitlich nach links gehen
Seitlich nach rechts	D	Seitlich nach rechts gehen
Springen	Leertaste	Springen
Robben	Strg links + Umschalt links	Schleichen
Kriechen	Strg links	Kriechen
Laufen	X	Vorwärts laufen
Nach links spähen	Q	Nach links beugen
Nach rechts spähen	E	Nach rechts beugen

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

FUNKTION	STANDARDTASTE	BESCHREIBUNG
Waffe wechseln	1-6	Eine Waffe auswählen
Munitionstyp wechseln	Z	Munitionstyp wechseln
Zur nächsten Waffe wechseln	Mausrad	Wählt die nächste Waffe aus
Zur vorigen Waffe wechseln	Mausrad	Wählt die vorige Waffe aus
Schießen	Linke Maustaste	Waffe abfeuern
Zoom	Rechte Maustaste	Rein-/rauszoomen
Nachladen	R	Waffe nachladen
Granatwerfer	V	Granatwerferaufsatz auswählen (nur bei einigen Waffen verfügbar)
Nächster Feuermodus	0 (Null)	Zum nächsten Feuermodus wechseln
Voriger Feuermodus	9	Zum vorigen Feuermodus wechseln
Inventar	I	Das Gepäckfenster öffnen
PDA (Aktueller Auftrag)	P	PDA einschalten
PDA-Karte	M	Karte der Zone auf dem PDA anzeigen lassen
PDA-Kontakte	H	Kontakte auf dem PDA anzeigen lassen
Taschenlampe	L	Taschenlampe einschalten
Nachtsicht	N	Nachtsichtmodus einschalten
Schnellverband	+	Kleine Wunden und Blutungen schnell verarzten
Schnell-Medkit	Ü	Schwerere Wunden schnell verarzten
Waffe fallen lassen	G	Waffe fallen lassen
Benutzen	F	Ausgewähltes Objekt benutzen

SONSTIGE STEUERUNGEN

Funktion	Standardtaste	Beschreibung
Pause	Pause	Spiel pausieren
Bildschirmfoto	F12	Ein Bildschirmfoto des Spiels speichern
Verlassen	ESC	Das Spiel verlassen

MEHRSPIELERSTEUERUNG

Funktion	Standardtaste	Beschreibung
Artefakt	7	Ausgewähltes Artefakt ausrüsten
Punkte	Tab	Zeigt das Punktefenster
Chat	, (Komma)	Öffentliche Chat-Eingabeaufforderung anzeigen
Team-Chat	. (Punkt)	Team-Chat-Eingabeaufforderung anzeigen
Handelsmenü	B	Einkaufsmenü anzeigen
Skin-Menü	O	Skin-Menü anzeigen
Team-Menü	U	Team-Menü anzeigen
Abstimmung beginnen	F5	Eine Abstimmungssitzung starten
Abstimmen	F6	Stimme abgeben
‚Nein' stimmen	F7	Taste drücken, um ‚Nein' zu stimmen
‚Ja' stimmen	F8	Taste drücken, um ‚Ja' zu stimmen
Sprachnachrichten (1)	C	Eine vordefinierte Sprachnachricht abspielen
Sprachnachrichten (2)	Y	Eine vordefinierte Sprachnachricht abspielen

GRAFIK

Um die Grafikeinstellungen zu verändern, müssen Sie den Punkt „Grafik" im Optionsfenster anklicken.
Sie finden dann folgende Optionen vor:

RENDERING:

Statische Beleuchtung – Nutzt DX8 Rendering
Dynamische Beleuchtung der Objekte – Dynamische Beleuchtung der Objekte

Dynamische Beleuchtung – Nutzt DX9 mit vollständig dynamischer Beleuchtung

Qualitätseinstellungen – Wählen Sie eine Qualitätseinstellung für die Grafik auf Ihrem System aus. Je höher die Qualität, desto höher auch die Systemanforderungen.

Auflösung – Wählen Sie eine Auflösung für die Grafik auf Ihrem System aus. Je höher die Auflösung, desto höher auch die Systemanforderungen. Diese Option zeigt nur die Auflösungen, die für Ihren Monitor zur Verfügung stehen.

Gamma – Benutzen Sie den Schieberegler, um die Gammakorrektur zu justieren.

Kontrast – Benutzen Sie den Schieberegler, um den Kontrast im Spiel zu justieren.

Helligkeit – Benutzen Sie den Schieberegler, um die Helligkeit im Spiel einzustellen.

Vollbild – Wechseln Sie zwischen Vollbild- und Fenstermodus.

Die Schaltfläche **‚Erweitert'** führt Sie zu den erweiterten Grafikoptionen. Es wird dringend empfohlen, diese Einstellungen nicht zu verändern.

Sichtweite – Ändert die maximale Sichtweite des Spielers.

Objektdetails – Ändert die Detailstufe (Anzahl der Polygone) bei Objekten.

Grasdichte – Schaltet die Dichte des dargestellten Grases um.

Texturdetails – Ändert die Qualität der Texturen.

Anisotropes Filtern – Texturfilter ein-/ausschalten.

Antialiasing – Weichzeichnen von Grafiken ein-/ausschalten.

Sonnen-Schatten – Schalten Sie diese Option ein, damit bei allen Objekten durch die Sonne Schatten erzeugt werden. Ist sie abgeschaltet, werden Schatten nur durch dynamische Lichtquellen erzeugt.

Gras-Schatten – Schatten von Gras ein-/ausschalten.

Lichtreichweite – Ändert die Entfernung, in der Lichtquellen gesehen werden können.

NSC-Taschenlampe – Schalten Sie diese Option ein, wenn Sie möchten, dass computergesteuerte Spieler Taschenlampen benutzen.

Partikelentfernung – Ändert die Entfernung, in der Partikel gesehen werden können.

Vertikale Synchronisation – Die vertikale Synchronisation ein-/ausschalten.

Frequenz 60Hz – Erzwungene Bildwiederholfrequenz von 60 Hz ein-/ausschalten.

Damit die gemachten Änderungen wirksam werden, müssen Sie die Schaltfläche „Übernehmen" anklicken. Mit „Abbruch" können Sie die Änderungen verwerfen.

SOUND

Um die Soundeinstellungen zu verändern, müssen Sie den Punkt „Sound“ im Optionsfenster anklicken. Sie finden dann folgende Optionen vor:

Lautstärke – Benutzen Sie den Schieberegler, um die Lautstärke der Geräusche im Spiel zu verändern.

Lautstärke Musik – Benutzen Sie den Schieberegler, um die Lautstärke der Musik im Spiel zu verändern.

Soundqualität – Klicken Sie auf die Pfeile, um eine der verfügbaren Einstellungen auszuwählen.

EAX – Schalten Sie diese Option ein, um Environmental Audio Extensions (EAX) 3D Soundtechnologie auf kompatiblen Soundkarten zu aktivieren.

Damit die gemachten Änderungen wirksam werden, müssen Sie die Schaltfläche „Übernehmen“ anklicken. Mit „Abbruch“ können Sie die Änderungen verwerfen.

SPIEL

SCHWIERIGKEITSGRAD:

Anfänger
Stalker
Veteran
Meister

Mit dem Schwierigkeitsgrad wird festgelegt, wie schnell der Spieler sterben kann und wie viele nützliche Dinge im Spiel gefunden werden können.

Fadenkreuz anzeigen – Fadenkreuz ein-/ausschalten.
Dynamisches Fadenkreuz – Fadenkreuz ein-/ausschalten, das sich dynamisch verändert.

Waffe anzeigen – Die Sichtbarkeit der Waffe im Spiel ein-/ausschalten.

Entfernung des Fadenkreuzes – Zieldistanz auf die Zielanzeige umschalten (unter dem Fadenkreuz zu sehen).

NSC-Anzeige – Informationen über den NSC unter dem Fadenkreuz anzeigen (Name, Zugehörigkeit, Einstellung gegenüber dem Spieler).

STEUERUNG

Maus umkehren – Umkehrung der Mausbewegung, mit der der Spieler in verschiedene Richtungen schaut.

Mausempfindlichkeit – Mausempfindlichkeit einstellen.

UNTERABSCHNITTE DER FUNKTIONEN:

Richtung – Schaltflächen zur Bewegung des Fadenkreuzes.

Bewegung – Bewegung des Spielers in diesem Bereich: Gehen, seitlich gehen oder springen.

Waffe – Verwaltung der Bewaffnung: Auswahl, nachladen, zoomen etc.

Inventar – Verwaltung des Gepäcks des Spielers: ansehen, PDA einschalten, Nachsicht etc.

Allgemein – Spiel pausieren, Gegenstände benutzen etc.

Mehrspieler – Mehrspieleroptionen verwalten: Bedienung der Kaufmenüs, Abstimmungen etc.

SPIELBILDSCHIRM

HAUPTBILDSCHIRM

1. Minikarte
2. Statusanzeige
3. Aktuelles Geld (Mehrspielermodus)
4. Gesamtzähler für jedes Team (Mehrspielermodus)
5. Aktuelle Menge an Munition für ausgerüstete Waffe
6. Aktion des Spielers – Gehen, laufen, kriechen, Lautstärke der erzeugten Geräusche, Sichtbarkeit durch den Feind
7. Treffer- und Rüstungspunkte
8. Aktuelle Waffe

MINIKARTE

Im linken oberen Bereich des Hauptspielfensters sehen Sie eine Karte mit zwei Pfeilen, die nach Norden (blau) und Süden (rot) weisen. Charaktere, die sich in der Nähe befinden und ihre PDAs eingeschaltet haben, werden auf dieser Karte eingezeichnet. Beachten Sie die Farbe der Markierungen, denn sie stellt die Einstellung des Spielers Ihnen gegenüber dar. Außerdem sind alle Markierungen sichtbar, die Sie auf Ihrer PDA-Karte selbst festgelegt haben. Unter der Minikarte erscheint immer dann ein blaues Symbol, wenn Sie mit Ihrem PDA neue Daten empfangen. Es könnte sich um einen neuen Auftrag oder die Bestätigung für die Erledigung eines Auftrags handeln.

ANZEIGE FÜR HALTUNG UND TARNUNG

In der linken unteren Ecke des Bildschirms sehen Sie die Haltungsanzeige. Die Silhouette verändert sich entsprechend der aktuellen Aktionen und Bewegungsmethoden Ihres Charakters – stehen, gehen, laufen, kriechen etc. Links und rechts neben der Anzeige befinden sich zwei senkrechte Balken. Der erste ist eine Geräuschanzeige, die niedrig gehalten werden sollte, wenn Sie sich an jemanden heranschleichen wollen. Der rechte Balken ist eine Sichtbarkeitsanzeige, an der Sie ablesen können, ob ein NSC (Nicht-Spieler-Charakter) Sie sehen kann.

ANZEIGE FÜR MUNITION, GESUNDHEIT UND RÜSTUNG, FEUERMODI

Die zwei waagerechten Balken in der rechten unteren Ecke des Bildschirms zeigen Ihre Gesundheit (rot) und den Zustand Ihrer Rüstung (blau) an. Darunter sehen Sie eine Anzeige für den Gegenstand, den Sie derzeit benutzen. Dies kann z.B. ein Fernglas oder auch die Munition sein, die Sie momentan mit Ihrer Waffe verwenden.

INFORMATIONEN ÜBER SPIELER, AUSRÜSTUNG UND PSI-ANGRIFFE

Am rechten Bildrand wird der Zustand des Spielers durch Farben angezeigt: grün – gut, gelb – durchschnittlich, rot – kritisch. Seien Sie insbesondere vorsichtig bei Blutungen, Strahlenkrankheit, PSI-Angriffen und Fehlfunktionen der Waffen. Zu jedem Problem gibt es eine andere Lösung, die Sie schnell herausfinden müssen, wenn Sie überleben wollen.

INVENTAR

Auf Ihren Streifzügen durch die Zone werden Sie unterschiedlichste Gegenstände finden: von Nahrung, Alkohol und Medikamenten bis hin zu Waffen, Munition und seltenen und wertvollen Artefakten. Einiges davon sollten Sie selbst behalten, während anderes beim richtigen Käufer eine Menge Geld bringen kann. Wieder andere Gegenstände müssen an bestimmte Orte gebracht werden, um einen Auftrag zu erfüllen.

Im Gepäckfenster können Sie Ihre Gegenstände verwalten. Aufrufen können Sie dieses Gepäckfenster, indem Sie I drücken.

Das Gepäckfenster besteht aus sechs Bereichen, von denen vier für das Verstauen von Gegenständen verwendet werden. Beachten Sie, wie die vier Bereiche in kleinere Abschnitte (Plätze) unterteilt sind. Je größer ein gefundener Gegenstand ist, desto mehr Plätze belegt dieser in Ihrem Gepäck.

1. **Bereich für Primärwaffen** – Hier werden Ihre Primärwaffen abgelegt.
2. **Bereich für Sekundärwaffen** – Dieser Bereich ist für kleine Waffen reserviert.
3. **Gürtel** – Hier werden die Artefakte befestigt, die Sie benutzen wollen. Bis zu fünf Stück können an Ihrem Gürtel befestigt werden.
4. **Andere Gegenstände** – Der größte Gepäckbereich enthält alle unbenutzten Gegenstände. Beachten Sie die Gewichtsanzeige oben in diesem Bereich – sie zeigt, wie viel Gewicht Sie momentan tragen und wie viel Sie maximal tragen können. Wenn Sie dieses Limit überschreiten, ermüdet Ihr Charakter viel schneller. Ab einem bestimmten Gewicht ist er nicht mehr in der Lage, sich überhaupt noch fortzubewegen.
5. **Die aktuelle Zeit im Spiel** wird auf der Uhr in der linken unteren Ecke angezeigt.
6. **Beschreibungsbereich** – Klicken Sie auf einen beliebigen Gegenstand, um hier dessen Beschreibung lesen zu können.
7. **Der Charakter und seine Attribute** – Hier werden alle Kleidungsstücke angezeigt, die Sie tragen. Zur Linken Ihres Charakters sind drei senkrechte Balken zu sehen, die Ihrer Gesundheit, dem Zustand Ihrer Rüstung und Ihrem Strahlungslevel entsprechen. Unter Ihrem Charakter können Sie ablesen, wie viel Geld Sie besitzen. Direkt darunter befinden sich die Widerstandsmodifikatoren. Bestimmte Gegenstände, Rüstungen und Artefakte, die Sie im Verlauf des Spiels finden, gewähren Ihnen eine eingeschränkte Immunität gegen verschiedene Schadensarten (chemische Verbrennungen, Elektroschocks etc.); diese werden hier in Prozent angegeben.

OPTIONALE AKTIONEN MIT OBJEKTEN

Im Gepäckfenster können Sie Objekte anlegen, manipulieren und ablegen. Anlegen bzw. ausrüsten können Sie die Objekte, indem Sie sie mit der rechten Maustaste anklicken und das Kontextmenü des Gegenstands aufrufen. Wenn Sie zum Beispiel mit der rechten Maustaste auf eine Waffe klicken, können Sie sie entladen. Mit einem Rechtsklick auf ein Medkit kann man dieses benutzen. Außerdem können Sie auch „Ablegen“ auswählen, um den derzeit ausgewählten Gegenstand wegzulegen.

WAFFEN

Die Bewaffnung ist bei S.T.A.L.K.E.R. ein lebenswichtiges Spielelement, und die Auswahl ist wirklich groß – seien es Waffen, die Sie einem toten Gegner abgenommen haben, oder Waffen, die Sie beim Händler gekauft haben. Verfügbare Waffen fallen in eine der folgenden Kategorien:

Messer – Eine wirkungsvolle Nahkampfwaffe

Pistolen – Bei kurzer Reichweite ist die Pistole sehr zielgenau, auch wenn es ihr an Durchschlagskraft mangelt. Außerdem kann die Pistole mit einem Schalldämpfer leiser gemacht werden.

Schrotflinten – Eine Schrotflinte hat genug Durchschlagskraft, um mit den meisten Situationen klarzukommen, aber die Reichweite ist gering und sie muss ständig nachgeladen werden.

Sturmgewehre – Die Standardwaffe der meisten einfachen Militäreinheiten. Diese Kategorie beinhaltet unter anderem die Akm 74/2. Sturmgewehre kombinieren schwere Feuerkraft mit schneller Schussfolge und einer respektablen Genauigkeit. Außerdem sind einige davon mit einem Granatwerferaufsatz ausgerüstet, wodurch sie sich auch gegen stärkere Feinde einsetzen lassen.

Schwere – Schwere Waffen, wie zum Beispiel Granatwerfer, können gegen gepanzerte Fahrzeuge und Flugzeuge eingesetzt werden. Ihre langsame Schussfolge wird dabei durch immense Feuerkraft ausgeglichen.

Granaten – Granaten können gegen Gruppen von Feinden und überall dort eingesetzt werden, wo man keine direkte Sichtverbindung hat.

Scharfschützengewehre – Scharfschützengewehre sind Waffen extremer Präzision, nützen aber wenig, wenn der Feind zu nahe ist.

Ihre Entscheidungen bezüglich der Bewaffnung enden nicht mit der Auswahl einer passenden Waffe. In S.T.A.L.K.E.R. gibt es eine Reihe von verschiedenen Munitionstypen für jede Waffe. Einige davon sind etwas wirksamer gegen gepanzerte Gegner, während andere explodieren, nachdem sie den Gegner durchbohrt haben. Verbringen Sie etwas Zeit damit, sich mit den verschiedenen Munitionstypen vertraut zu machen, um den passendsten auswählen zu können. Jede Waffe in S.T.A.L.K.E.R. wird durch vier Parameter charakterisiert: Genauigkeit, Handhabung, Schaden und Schussfolge. Abhängig von Ihrem Spielstil können Sie sich für eine ausgewogene Verteilung dieser Eigenschaften oder für das Überwiegen einer einzelnen entscheiden.

GENAUIGKEIT

Je höher dieser Parameter ist, desto leichter ist es, einen Treffer zu landen – selbst auf große Distanz. Scharfschützengewehre sind besonders genau, während Schrotflinten dazu neigen, ziemlich ungenau zu sein.

HANDHABUNG

Waffen mit einem höheren Handhabungsparameter sind leichter und schneller zu bedienen.

SCHADEN

Dieser Parameter beschreibt den Schaden, den die Waffe verursacht. Waffen mit einem hohen Schadensparameter haben meistens eine langsame Schussfolge.

SCHUSSFOLGE

Je größer dieser Parameter ist, desto kürzer ist die Zeit zwischen dem Abfeuern einzelner Ladungen. Eine schnelle Schussfolge führt jedoch auch für gewöhnlich zu einer geringen Genauigkeit.

ZUSTAND

Der Zustand Ihrer Waffe verschlechtert sich mit der Zeit. Sie merken es daran, dass sie Ladehemmungen bekommt und eine Nachricht auf dem Bildschirm erscheint, dass Sie nachladen sollen. Drücken Sie die Nachladen-Taste oder wechseln Sie den Munitionstyp, um die Hemmung zu beseitigen. Die Ladehemmungen werden immer häufiger auftreten, daher sollten Sie ein Auge auf die Zustandsanzeige für Waffen im Beschreibungsbereich des Gepäckfensters halten. Sobald die Anzeige zu tief sinkt, sollten Sie sich nach einer Ersatzwaffe umsehen.

SCHIESSEN

Bewegen Sie das Fadenkreuz über ein Ziel und drücken Sie die Feuertaste (standardmäßig die linke Maustaste), um eine Waffe abzufeuern. Beim Zielen können Sie auch den Zoommodus zur Hilfe nehmen (standardmäßig die rechte Maustaste). Einer der wichtigsten Aspekte beim Kampf in S.T.A.L.K.E.R. ist das Nachladen. Das Nachladen der Waffe kostet wertvolle Sekunden. Achten Sie also darauf, dies rechtzeitig zu tun, denn Sie haben keine Zeit mehr dafür, wenn die Schießerei begonnen hat.

FEUERMODI

Die verschiedenen Waffentypen haben auch unterschiedliche Feuermodi: Einzel, kurzer Feuerstoß und vollautomatisch. Je nach ausgewähltem Modus verändern sich auch die Anordnung und die Dichte der Geschosse. Drücken Sie 0, um zum nächsten Feuermodus zu wechseln, oder 9, um zum vorigen Feuermodus zu wechseln.

GRANATEN

Es gibt zwei Modi für das Werfen von Granaten: normal und reguliert. Mit einem Linksklick führen Sie einen normalen Wurf aus. Klicken und halten Sie die rechte Maustaste, führen Sie einen regulierten Wurf aus. Dabei erscheint eine Anzeige für die eingesetzte Kraft bei diesem Wurf. Je höher diese ist, desto fester werfen Sie. Lassen Sie die rechts Maustaste wieder los, um die Granate zu werfen.

RÜSTUNGEN UND SCHUTZANZÜGE

Es stimmt, dass Angriff die beste Verteidigung ist. Aber was soll man machen, wenn der Feind die Umgebung ist? Bevor Sie sich in die Zone begeben, sollten Sie sich also schützen, sei es mit einem Schutzanzug oder mit einer einfachen kugelsicheren Weste.

ARTEFAKTE

Artefakte können Ihr Einkommen sichern oder Ihnen außergewöhnliche Fähigkeiten verleihen, wenn Sie sie am Gürtel befestigen. Jede Sorte Artefakt bietet Ihnen Vor- und Nachteile. Sie sollten sich also zunächst mit einem Artefakt vertraut machen, bevor Sie es benutzen.

PDA

Der PDA wird benutzt, um Informationen zu verwalten und Kontakte und aktuelle Ereignisse zu speichern. Außerdem finden Sie Informationen über Aufträge, ein Tagebuch Ihrer Gespräche und Statistiken zu Ihrem Charakter.

Die PDA-Daten werden in sechs verschiedene Kategorien unterteilt. Sie können zwischen diesen wechseln, indem Sie die entsprechenden Flächen am unteren Rand der Anzeige auswählen.

KARTE

Klicken Sie hier, um eine Karte der Zone aufzurufen. Benutzen Sie die Schaltflächen an der oberen Leiste, um die Anzeige von Markierungen ein- oder auszuschalten und den Maßstab zu ändern. Durch Ziehen mit der Maus und mit den Schiebereglern können Sie auch den Kartenausschnitt verschieben.

TAGEBUCH

Dieser Abschnitt des PDAs enthält Aufzeichnungen aller Gespräche, die Sie mit NSCs geführt haben. Hier sollten Sie mal reinschauen, wenn Sie nicht mehr wissen, wie der aktuelle Auftrag lautet, oder wenn Sie wichtige Informationen nachschlagen wollen.

KONTAKTE

Hier finden Sie Informationen über alle NSCs, denen Sie begegnet sind. Jeder Eintrag besteht aus einem Bild des NSCs, seiner Fraktion, seinem Ruf, seiner Einstellung Ihnen gegenüber und seinem Rang. Sie treffen auf Ihrer Reise viele interessante Personen, und es ist ratsam, sich zu merken, wer Freund und wer Feind ist.

RANGLISTE

Wählen Sie diesen Abschnitt aus, um sich die Liste der aktuellen Top 20 Stalker anzeigen zu lassen. Mit einem Klick auf die Einträge erhalten Sie detaillierte Informationen über den Charakter. Neben Rang und Zugehörigkeit finden Sie auch Kurzbiographien der Charaktere. Ihre eigene Position in der Gesamtrangliste ist rot markiert. Sie können sie verbessern, indem Sie Monster und andere Stalker umbringen, Aufträge ausführen und seltene Artefakte finden. Im folgenden Abschnitt finden Sie weitere Informationen über Ranglistenpunkte.

STATISTIKEN

Hier können Sie sich Ihre Statistiken ansehen. Im linken oberen Bereich der Anzeige finden Sie Ihren Namen, ein Bild von sich, den aktuellen Rang, die Fraktion und Ihren Ruf. Darunter sind die Ranglistenpunkte, die Sie in diesen Kategorien erreicht haben: Getötete Stalker, Getötete Mutanten, Erledigte Aufträge und Gefundene Artefakte. Wählen Sie die einzelnen Kategorien aus, um detaillierte Informationen darüber im rechten Bildbereich anzeigen zu lassen.

ENZYKLOPÄDIE

Während Sie sich durch die Zone kämpfen, werden hier Informationen über die Zone gesammelt. Benutzen Sie die Enzyklopädie, um mehr über die Welt um Sie herum zu erfahren – über ihre Bewohner, Anomalien, Artefakte usw.

HANDEL & GESPRÄCHE

GESPRÄCHE

Um einen Dialog zu beginnen, müssen Sie sich einem neutralen oder befreundeten Charakter nähern und die Benutzen-Taste drücken. Einige der Charaktere reden allerdings nicht, wenn Sie eine Waffe gezogen haben – stecken Sie sie dann einfach weg und versuchen Sie es erneut. Am unteren Rand des Dialogfensters gibt es die Handelsschaltfläche, die benutzt werden kann, um in den Handelsmodus umzuschalten.

HANDEL

Um in den Handelsbildschirm zu wechseln, müssen Sie die Handelsschaltfläche am unteren Rand des Dialogfensters anklicken. Der Handelsbildschirm ist in drei Spalten unterteilt:

In der linken Spalte finden Sie Ihr Bild, Ihren Rang, Ihre Zugehörigkeit, Ihr Bargeld und Ihr Gepäck. In der rechten Spalte finden Sie die gleichen Informationen der Person, mit der Sie handeln wollen. In der mittleren Spalte findet der eigentliche Handel statt.

Klicken Sie auf einen Gegenstand, um dessen Beschreibung anzeigen zu lassen. Neben seinem Namen finden Sie sein Gewicht und seine Parameter. Außerdem wird in der rechten oberen Ecke des Bereichs der Preis angezeigt. Um einen Gegenstand für den Handel auszuwählen, müssen Sie ihn doppelt anklicken. Alle ausgewählten Gegenstände werden dann im unteren Bereich der mittleren Spalte angezeigt – zuerst die Gegenstände, die Sie verkaufen möchten, und darunter jene, die Sie kaufen möchten. Beachten Sie, dass der Gesamtwert der ausgewählten Gegenstände in der rechten oberen Ecke jedes Abschnitts angezeigt wird. Wenn die zu verkaufenden Gegenstände weniger wert sind als die, die Sie kaufen möchten, dann müssen Sie die Differenz in bar bezahlen. Entfernen können Sie Gegenstände aus der mittleren Spalte, indem Sie sie doppelt anklicken.

Um mit Gegenständen zu handeln, müssen Sie die Schaltfläche „Handel“ anklicken. Verlassen können Sie den Handelsbildschirm wieder mit der Schaltfläche „Verlassen“.

ÜBERSICHT DES SPIELABLAUFS

ERKENNEN VON ANOMALIEN

Anomalien sind die Quelle der meistbegehrtesten Schätze der Zone: der Artefakte. Sie weisen oftmals ungewöhnliche Eigenschaften auf. Einige davon können vorteilhaft, andere jedoch regelrecht gefährlich sein. Das Schneckenartefakt zum Beispiel, das in der Hexenschleim-Anomalie gebildet wird, ist ein durchscheinendes, gelatineartiges Objekt, das den Benutzer stärkt, ihn von Verstrahlung befreit und seine Blutgerinnung verbessert. Gleichzeitig macht es den Benutzer aber auch extrem empfänglich für Verletzungen durch Elektrizität, Chemikalien und Hitze.

FREUNDE & FEINDE

MENSCHEN

Stalker sind ganz unterschiedliche Menschen, genau wie die Menschen in der Welt außerhalb der Zone. Einige arbeiten hart und sind ehrlich, während andere nicht zögern würden, Ihnen eine Kugel durch den Kopf zu jagen, wenn sie glauben, damit davonzukommen. Sie können sich entscheiden, alleine loszuziehen und anderen zu helfen, oder Mitglied einer Fraktion zu werden – mit allen Vor- und Nachteilen, die das mit sich bringt. Im Verlauf des Spiels treffen Sie auf Händler, Wissenschaftler, Soldaten, Kriminelle und andere Leute, die Sie gerne tot oder lebendig sehen möchten, je nachdem, was Sie so in der Zone machen. Wählen Sie Ihre Freunde gründlich aus. Wählen Sie Ihre Feinde noch gründlicher aus.

MUTANTEN UND MONSTER

Dem kontaminierten Boden der Zone sind zahlreiche mutierte Lebensformen entsprungen. Die meisten davon leben in bestimmten Territorien und verteidigen diese aggressiv, brutal und mit ausgefeilten Taktiken gegen Eindringlinge. Seien Sie immer wachsam und eliminieren Sie Ziele umgehend. Einem Rudel mutierter Hunde das Apportieren beizubringen ist der beste Weg, einen toten Körper in der Landschaft zurückzulassen.

GESINNUNG UND INTERAKTION

Die Gesinnung von Menschen und Tieren, denen man in der Zone begegnet, hängt von vielen Faktoren ab. Dazu gehört auch, wie man sich zuvor schon ihnen oder ihren Verbündeten gegenüber verhalten hat und die Tatsache, dass man gerade in ihr Territorium eingedrungen ist (sei es mit oder ohne Vorwarnung). Ihr Fadenkreuz und auch die Symbole auf der Mini–karte zeigen die Gesinnung der Ziele in Reichweite an. Neutrale und freundliche Menschen reagieren kaum, wenn Sie Ihre Waffe auf sie richten. Wenn Sie einen friedlichen Kontakt aufnehmen wollen, sollten Sie Ihre Waffe senken. Die Farbe des Fadenkreuzes ändert sich von weiß (kein Ziel) über grün (freundlich) und gelb (neutral) bis hin zu rot (feindselig).

KAMPFINFORMATIONEN UND FADENKREUZ

S.T.A.L.K.E.R. verwendet ein dynamisches Fadenkreuzsystem, um Informationen über die Welt und die Zielbedingungen zu liefern (siehe auch Abschnitt „Gesinnung und Interaktion"). Die folgenden Faktoren haben einen direkten Einfluss auf die Größe des Fadenkreuzes und die Genauigkeit der Waffe.

Bewegung: Wenn der Spieler sich bewegt, wird das Fadenkreuz größer, während die Zielgenauigkeit abnimmt.

Munition: Der Munitionstyp wirkt sich ebenfalls auf die Größe des Fadenkreuzes und die Zielgenauigkeit aus. Wenn Sie zum Beispiel ein Sturmgewehr mit panzerdurchschlagender Munition benutzen, dann verringert sich die Größe des Fadenkreuzes, während die Zielgenauigkeit steigt.

Modi Feuerstoss/Automatik: In diesen beiden Modi zittert das Fadenkreuz, es verändert seine Größe und die Zielgenauigkeit ist verringert.

Zielmodus: Wenn der Spieler eine Zieloptik oder ein Zielfernrohr zum anvisieren benutzt, verschwindet das normale Fadenkreuz. Stattdessen werden Kimme und Korn oder das eingebaute Fadenkreuz des Zielfernrohrs angezeigt.

MEHRSPIELERMODUS

Im Mehrspielermodus können Sie bei S.T.A.L.K.E.R. Ihre Fähigkeiten im Kampf gegen andere Spieler auf der ganzen Welt über das Internet oder ein Local Area Network (LAN) beweisen. Bis zu 32 Spieler können gleichzeitig mit einer Vielzahl an Karten und Modi spielen.

SPIELMODI

Bis zum bitteren Ende

Jeder kämpft für sich selbst. Ihre Aufgabe ist es, mehr Feinde zu töten als Ihre Rivalen, bis die Zeit abläuft oder ein Kill-Limit erreicht wurde. In diesem Modus kann das Kaufmenü erst nach dem Tod des Spielers aufgerufen werden.

Bis zum bitteren Ende – Team

In diesem Modus werden die Spieler auf zwei Teams verteilt. Jedes davon besitzt seine eigene und spezielle Bewaffnung:

Die Freiheitsfraktion (Stalker)
Mitglieder dieser Gruppe sind hauptsächlich mit Waffen der ehemaligen UdSSR ausgerüstet.

Söldner (Kopfgeldjäger)
Söldner sind mit Waffen und Ausrüstungen ausgestattet, die von den bewaffneten NATO-Truppen benutzt werden. Die Aufgabe des Teams ist es, mehr Feinde zu töten als die gegnerische Fraktion, und zwar bis die Zeit abläuft oder ein Kill-Limit erreicht wurde. In diesem Modus kann das Kaufmenü erst nach dem Tod des Spielers aufgerufen werden.

Jagd auf das Artefakt

In diesem Modus werden die Spieler ebenfalls auf zwei Gruppen aufgeteilt: Stalker und Söldner. Aber das Hauptziel ist es, ein Artefakt zur Basis des Teams zu bringen. Die Teams erscheinen an zwei verschiedenen Positionen (ihre jeweiligen Basen), die in gegenüberliegenden Sektoren der Karte gelegen sind. Das Kaufen von Gegenständen ist nur in der eigenen Basis möglich. Ein Artefakt erscheint an einer vorbestimmten Stelle auf der Karte, und jenes Team, das es zu seiner Basis bringt, bekommt einen Punkt. Schafft kein Team es, das Artefakt zu holen, oder wird es von einem der Spieler aktiviert, verschwindet es vorübergehend und erscheint danach an einer anderen Stelle. Alle Spieler können das Artefakt aktivieren, wodurch es in eine tödliche Anomalie verwandelt wird, die nicht aufgenommen werden kann.

RÄNGE

Der Mehrspielermodus von S.T.A.L.K.E.R. steckt voller Ausrüstungen, Granaten und Waffen von unterschiedlicher Schussfolge, Schadensverursachung und Genauigkeit. Um jedoch die bestmögliche Ausrüstung benutzen zu können, brauchen Sie genügend Geld und einen entsprechenden Rang. Insgesamt gibt es 5 Ränge, in denen man aufsteigen kann, indem man auf folgende Weisen Erfahrung sammelt:

- Schaden beim Feind verursachen; Extrabonus für Kopfschüsse
- Aktionen ausführen, die fürs Team besonders gut sind (nur im Modus „Jagd auf das Artefakt"), wie zum Beispiel als Erster das Artefakt zu holen oder das Artefakt zur Basis zu bringen.

Welche Waffen verfügbar sind, hängt vom Rang ab:

- **ANFÄNGER**

Pistolen:	alle
Schrotflinten:	BM 17
Maschinengewehre:	Akm 74/2U, Viper 5, Akm 74/2, IL 86
Ausrüstung:	Erste-Hilfe-Kasten, Detektor, Schalldämpfer, Anti-Strahlungspille, Fernglas
Granaten:	alle

- **AMATEUR**

Schrotflinten:	Chaser 13, SPSA14
Maschinengewehre:	TRs 301, Obokan
Scharfschützengewehre:	Vintar BC
Kleidung:	Wissenschaftlich
Ausrüstung:	Zielfernrohr

- **PROFESSIONELLER**
  Maschinengewehre: Tunder S14, SGI 5k
  Scharfschützengewehre: SVDm 2, SVUmk2
  Kleidung: Militärisch
  Ausrüstung: Granatwerfer

- **VETERAN**
  Maschinengewehre: GP 37, VLA
  Schwere Waffen: RPG-7u
  Kleidung: Panzerung

- **LEGENDÄRER STALKER**
  Maschinengewehre: FT 200M
  Scharfschützengewehre: Gaussgewehr
  Schwere Waffen: Bulldog 6

GELD

Abgesehen vom entsprechenden Rang benötigen Sie auch noch Geld, um Waffen kaufen zu können. Es gibt mehrere Möglichkeiten, Geld zu verdienen:

- Kills:
  - Feinde töten
  - Das Töten von so vielen Feinden wie möglich, während man selbst am Leben bleibt, gibt Bonuszahlungen
  - Das Töten von Feinden durch Kopfschuss
  - Das Töten von Feinden mit dem Messer
  - Das Töten von Feinden mit dem Messer von hinten

- Einsammeln von Säcken mit Ausrüstung
- Nichts kaufen, nachdem man gestorben ist
- Nur im Modus „Jagd auf das Artefakt“:
  - Das Artefakt zur eigenen Basis bringen
  - Den Feind töten, der gerade das Artefakt trägt
  - Wenn das eigene Team das Artefakt zur Basis bringen konnte
  - Wenn das feindliche Team das Artefakt zur Basis bringen konnte

MEHRSPIELERMENÜ

Um ein Spiel im Mehrspielermodus starten zu können, müssen Sie im Hauptmenü „Netzwerkspiel“ auswählen. Damit wird das Mehrspielermenü mit folgenden Optionen geöffnet:

Spielername – Ihr Name im Spiel

CD-Key – Ihr Lizenzschlüssel. Geben Sie diesen an niemanden weiter!

Es gibt drei Abschnitte im Netzwerkspielmenü:

1. CLIENT

Wählen Sie diese Option, um eine Verbindung mit einem vorhandenen Server herzustellen. Hierzu gibt es drei Methoden:

- Internet – Die Verbindung wird via Internet hergestellt.
- Lokales Netzwerk – Spiel über eine LAN-Verbindung.
- IP-Zugriff – Ermöglicht die Verbindung mit einem bestimmten Rechner (entweder über LAN oder über das Internet), indem Sie dessen IP-Adresse direkt eingeben.

Filter – Mit den Filtern wird vorgegeben, welche Server angezeigt werden sollen

- Leer – Zeigt leere Server.
- Voll – Zeigt volle Server.
- Mit Passwort – Zeigt private, durch ein Passwort geschützte Server.
- Ohne Passwort – Zeigt ungeschützte Server.
- Ohne Friendly Fire – Zeigt Server, bei denen Spieler den eigenen Teamkameraden keinen Schaden zufügen können.
- Ohne Punk Buster – Zeigt Server ohne Cheat-Schutz.
- Gelistete Server. Zeigt nicht dedizierte Server.

Aktualisieren

- Alle aktualisieren – Aktualisiert die Informationen über alle Server in der Liste.
- Einen aktualisieren – Aktualisiert nur die Informationen über einen ausgewählten Server.
- Serverinformationen – Zeigt Spielernamen, Spieltyp, Punktzahlen etc.

Verbinden – Verbindung zum ausgewählten Server herstellen.

Abbruch – Zurück zum Hauptmenü.

2.SERVER

Hier finden Sie eine Liste aller Server, die Ihren Kriterien entsprechen. Mit der Filteroption zur Rechten können Sie die Kriterien verändern.

Servername – Der Name, der in der Liste der Server erscheinen soll.

Passwort – Eine Kombination aus Buchstaben und/oder Zahlen, die der Client eingeben muss, um sich mit dem Server verbinden zu können.

Modus – Wählen Sie einen der Spielmodi: „Bis zum bitteren Ende“, „Bis zum bitteren Ende – Team“ oder „Jagd auf das Artefakt“. Weitere Details hierzu finden Sie im Abschnitt „Spielmodi“.

Anzahl Spieler – Stellt die maximale Anzahl an Spielern ein, die auf einem Server mitspielen können. Der Wert kann zwischen 2 und 32 liegen.

Dediziert – Einen dedizierten Server hosten.

Verfügbare Karten – Mit Doppelklick oder den Pfeiltasten können weitere Karten zur Kartenliste für die nächste Spielsitzung hinzugefügt werden.

Erstellen – Erstellt einen Server mit den ausgewählten Einstellungen.

3.OPTIONEN

Im Optionsbereich können Sie erweiterte Servereinstellungen vornehmen.

Netzwerkverbindung

Öffentlicher Server – Wechselt zwischen LAN-Spiel und Internet-Spiel.

Kartenliste – Name der Datei, die die Kartenliste enthält, die in der nächsten Spielsitzung verwendet werden soll.

Zuschauermodus – Hier kann man verbundenen Spielern erlauben, als Zuschauer ins Spiel einzusteigen. Der beobachtete Spieler wird alle paar Sekunden gewechselt.

Abstimmungen erlauben – Erlaubt/verbietet Abstimmungen auf dem Server.

OPTIONEN FÜR DAS WIEDERERSCHEINEN

Erzwungen – Nach dem Tod erscheint der Spieler nach einer bestimmten Zeit automatisch wieder.

Verstärkung – Zeit nach dem Tod einstellen, zu der alle Spieler gleichzeitig wieder neu erscheinen.

Artefakt-Neustart – Alle Spieler erscheinen neu, nachdem das Artefakt zu einer der Basen gebracht wurde.

Unverwundbarkeit – Legt die Dauer nach dem Wiedererscheinen fest, für die der Spieler unverwundbar ist.

Anzeige für Unverwundbarkeit – Die Anzeige für Unverwundbarkeit über dem Kopf des Spielers ein- oder ausschalten.

SERVER

Teamschaden – Der Schaden (in Prozent), den ein Spieler abbekommt, wenn er von einem anderen Spieler seines eigenen Teams getroffen wird.

Kill-Limit – Das Kill-Limit für jedes einzelne Spiel.

Zeitlimit – Das Zeitlimit für jedes einzelne Spiel.

Lebensdauer der Artefakte – Die Dauer (in Minuten), für die das Artefakt an einer Stelle liegen bleibt, sofern es nicht von einem der Teams aufgenommen wird.

Anzahl der Artefakte – Die Anzahl der Artefakte, die zur Basis gebracht werden müssen, damit ein Team zum Sieger erklärt werden kann.

Artefakt-Verzögerung – Die Dauer, nach der ein Artefakt wieder erscheint, nachdem das vorige verschwunden ist oder zu einer der Basen gebracht wurde.

Auto-Teamausgleich – Schaltet ein oder aus, ob die Anzahl der Spieler in jedem Team automatisch ausgeglichen werden soll.

Auto-Teamwechsel – Schaltet ein oder aus, ob Spieler automatisch zum anderen Team wechseln sollen, nachdem eine vordefinierte Anzahl an Artefakten zur Basis gebracht wurde. Darauf folgt ein automatischer Neustart.

Teamanzeige – Schaltet die Anzeige über den Köpfen von Verbündeten ein oder aus.

Namensanzeige – Schaltet ein oder aus, ob die Namen der Verbündeten angezeigt werden sollen, nachdem die entsprechende Taste (Standard: Feststelltaste) einmal gedrückt wurde.

Ohne Anomalien – Schaltet die Anomalien ein oder aus.

Anomaliedauer – Legt die Zeit fest, nach der Anomalien ihre Position auf der Karte verändern.

Aufwärmen – Die Dauer der Aufwärmphase bevor das eigentliche Spiel beginnt. Alle Waffen sind verfügbar, aber die Spieler können in dieser Zeit keine Punkte machen.

WETTEROPTIONEN

Anfangswetter – Das Wetter kann zu Beginn des Levels folgende Zustände haben:

- Klar
- Bewölkt
- Nacht
- Regen

Koeffizient ändern – Legt fest, wie schnell sich das Wetter ändern kann (1 = sehr langsam; 100 = sehr schnell).

ZUSCHAUEROPTIONEN

Nur Team – Ist diese Option aktiv, können Zuschauer nur andere Mitglieder ihres eigenen Teams beobachten.

Freie Kamera – Mit dieser Option sind die Zuschauer in der Lage, die Zuschauerkamera selbst zu steuern.

Erste Person – Mit dieser Option können die Zuschauer das Spiel aus der Egoperspektive beobachten.

Dritte Person – Mit dieser Option können die Zuschauer das Spiel aus Perspektive der dritten Person betrachten.

DP Rotation – Mit dieser Option können die Zuschauer das Spiel aus Perspektive der dritten Person betrachten und die Kamera dabei rotieren.

Abbruch – Zurück zum Hauptmenü.

SPIELSTART

TEAMAUSWAHL

Entscheiden Sie sich für das Team der Stalker oder das Team der Söldner, indem Sie auf das entsprechende Symbol klicken.

SKIN-AUSWAHL

Klicken Sie auf einen der Skins, mit dem Sie spielen möchten.

KAUF VON WAFFEN UND KLEIDUNG

Drücken Sie B, um ins Kaufmenü für Waffen und Ausrüstung zu gelangen.
Mit der Maus und den Tasten 1, 2, 3, 4 und 5 können Sie auswählen, was Sie kaufen möchten: Pistolen, Sturmgewehre/Gewehre, Granaten, Schutzanzüge und Ausrüstung. Wenn Sie es sich leisten können, einen Gegenstand zu kaufen, dann klicken Sie ihn doppelt an, damit er im entsprechenden Bereich Ihres Gepäcks erscheint.

Haben Sie zu wenig Geld, können Sie keine Waffen oder Ausrüstungsgegenstände kaufen.
Zum Abschluss müssen Sie alle Einkäufe durch einen Klick auf „OK“ bestätigen. Nur so können Sie den Einkauf abschließen.

Mitwirkende

GSC
Producer
Sergiy "-GSC-" Grygorovych

Project Lead
Anton Bolshakov

Lead Designer
Andrew "Prof" Prokhorov
Yuriy Negrobov

Lead Programmer
Oles Shishkovtsov

Art Department
Level Design
Andrew "Rainbow" Tkachenko
Serge Kurbatov
Veniamin Tuz
Kim Demidenko
Evgeniy Zaitsev
Alexander "SU-27" Pavlenko
Vladimir A. Efimov
Dmitriy Shpilevoy
Suprun Bogdan
Sergiy "Karma" Karmalskiy
Yuriy "Jip" Petrovskiy
Maxim "ghouL" Shelekhov
Alexander "LEX" Pshenichiy
Yaroslav Grabovskiy
Eugene "Frodo" Karpenko

Animation
Vladimir Korunchak
Olga Korunchak
Sergiy Volchanov
Olga Volchanova

Character models
Slava "Glory" Goncharenko
Ruslan Konovalchuk

Textures
Anatoliy Podorvaniy
Alexandr Kovach

Art
Victor Lukash
Ivan Khivrenko

UI Art
Roman Nesin
Olga Troekurova

Vladimir Kotov
Programming department
Dmitriy Iassenev
Alexander Maksimchuk
Andrew Kolomiets
Vitaly Maximov
Ruslan Didenko
Konstantin Slipchenko
Sergiy Gemeitsev
Serguei Ivantsov
Andrew Nikolaev
Sergiy Vinnichenko
Alexander Plichko
Alexander Chugai
Vladimir Tunduk
Andrew Fidrya
Oleg Khriptul
Eugene Negrobov
Yuriy Dobronravin
Victor Revutsky
Roman Marchenko

Game Design Department
Alexey Sityanov
Vyacheslav "must_die" Aristov
Ivan "E1" Veretiannikov
Konstantin Kuzmin
Denis Volvach
Peter Dushynsky
Yuriy Konstantinov
Dmitriy "Krondor" Lekhno
Andrey Verpahovskiy
Roman Shyshkin
Konstantin Nekhaychuk

Sound Producer
Dmitry Kuzmenko

Original Music
MoozE
Prague Symphonic Orchestra
Firelake

Localization department
Eugene "Smile" Kuchma
Vladimir Litvinenko

Q&A Department
Dyukov Petr
Krivets Dmitriy
Yury Scripal
Kiril Bragin
Denis Naprasniy

PR Department
Oleg "Yava" Yavorsky

Valentin "Atem" Yeltyshev
Denis "Blackbird" Ananyev
Yury "Gagarin" Besarab
Sergey Terlyuk

Sales Department
Sergiy Grushko
Victoria Boyko

SPECIAL THANKS:
Vladimir Avdeev

-= Alexander Novikov, Igor Gramotkin and the rest of Chernobyl Power Plant staff and administration for their support =-

-= Chernobyl Exclusion Zone Administration for allowing us to do our crazy explorations =-

-= Rimma Kiselitsa, Marina Polyakova and the rest of Chernobylinterinform agency staff for taking good care of us and feeding us with ample info and nourishing lunches =-

-= Alexander Naumov for his great informational input and his noble mission =-

-= Thomas Boecker, Markus Holler and the rest of Merregnon® Studios (http://merregnon-studios.com/) for their efforts on creating some great orchestral music for us.

-= FIRELAKE band (www.firelake.kiev.ua) and their friends Gurza Dreaming for the rocking sound-tracks =-

-= FAN-BASE! We thank heartily Waquar "HeadHunter" Tariq, Alexey "Don Reba" Badalov, Emile aka Redrick, Peter Sjöberg, Pixel, Michi, nasa800, LPKorn3324, Leks, Cpcat, Rad-X, Sosed, Amoki, Claws, Siro/Dennis, Nicklas Ridewing, Otto Bahmann & Mike Bretschneider, cractus01, Marcel Kleffmann, Nikolay Dashevsky, Abe, Anton Brovko, Mario, fen1x, Alan Nogueira da Gama and so many more of you around the globe who passionately supported S.T.A.L.K.E.R. through all these years =-

***

From the entire team THANKS to all of you who ever helped us make S.T.A.L.K.E.R. happen and encouraged us no matter what! Your good efforts will not be forgotten!

QA

Director, Quality Assurance
Monica Vallejo

QA Managers
Mario Waibel
Michael Motoda

Test Supervisor
David Sapienza

Test Lead
Warren Wong

Testers
Carlos Aguilar
Adam Blais
Jonathan Bloch
Eric Deerson
Ruben Gonzalez
Christopher Leippi
Osvaldo Mejia
John Padovan
Ian Tharp
Timothy Thurman
Eric Whitebread
Selvin Wright

PC Supervisor
Jim Krenz

QA Technicians
Richard Jones
Michael Zlotnicki
Justin Drolet

Mastering Lab Supervisor
Anthony Dunnet

Mastering Lab Technicians
Glen Peters
T. Ryan Arnold
Heidi Salguero
Ryan Fell

Remastering Project Manager
Charles Batarse

Database Administrator
Jonathan Gill

Database Applications Engineer
Brian Kincaid

Game Evaluation Team
Scott Frazier
Matt Elzie
Eric Weiss
Chris Emerson

Human Factors Design Specialist
Ray Kowalewski
David Wilson

QA Operations Coordinator
Steve Nelson

HR Generalist
Eve Waldman

QA Special Thanks
Mark Wagman

THQ HEADQUARTERS
EXECUTIVE STAFF
Executive Vice President
Worldwide Studios
Jack Sorenson

Executive Vice President
Worldwide Publishing
Kelly Flock

PRODUCT DEVELOPMENT
Senior Vice President,
Product Development
Steve Dauterman

Executive Producer
Dean Sharpe

Associate Producer
Evan Icenbice

GLOBAL BRAND MANAGEMENT
Senior Vice President
Worldwide Publishing
Bob Aniello

Director, Global Brand
Brad Carraway

Brand Manager
Monica Robinson

Vice President, Corporate
Communications
Liz Pieri

Media Relations Manager
Rob Cassel

Media Relations Coordinator
Craig Mitchell

Legal
Brandy Carrillo
Debbie Fingerman
Jenni Carlson
Jim Kennedy

CREATIVE SERVICES
Director – Creative Services
Howard Liebeskind

Creative Services Manager
Kirk Somdal

Video Production Manager
Christopher Folino

Video Production Coordinator
Melissa Rivas

THQ International
SVP European Publishing
Ian Curran
Director, Global Brand Management
Michael Pattison

Senior Global Brand Manager
Mickey Torode

Global Brand Manager
Claudia Kuehl

Assistant Global Brand Manager
Anthony Newall

Global PR Manager
Guy Cunis

Online Manager
Huw Beynon

UK Product Manager
Laura Disney

UK PR Manager
Helen Jones

Export Marketing Manager
Gayle Shepherd
Luke Keighran

Product Manager, Germany
Melanie Skrok

Head of PR, Germany
Georg Reckenthäler

Marketing Manager, Nordic
Henrik Viby

PR Manager, Nordic
Peter Jakobsen

Senior Product Manager, France
Jeremy Goldstein

PR Manager, France
Jerome Benzadon

Product Manager, Spain
Javier Mañú

PR Manager, Spain
Jorge Nicolas Vazquez
Marketing and PR Manager, Benelux
Robin Wolff

Product Manager, Asia Pacific
Chris Wright

PR & Promotions Co-ordinator,
Asia Pacific
Drew Taylor

Korea Product Manager
James Jung

Japan Product Manager
Takahiro Morita

International Art Director
Till Enzmann

DTP Operator (ICS)
Anja Johnen
Detlef Tapper
Dirk Offenberg
Jens Spangenberg
Ramona Sackers
Ramona Stell

European Localisation Director
Susanne Dieck

European Localisation Engineer
Bernd Kurtz

European Localisation Technician
Andreas Herbertz

CD PROJEKT
LOCALISATION CENTRE

PM: Paweł Grzywaczewski

Lead Testers:
Łukasz Wątroba
Elżbieta Pustuł
Zbigniew Wojtania

Testers:
Jan Piotrowski
Kamil Spólny
Artur Skoczek
Michał Słupecki
Mateusz Dybiec
Michał Wielebski
Łukasz Chorek
Sylwester Zajdel
Hubert Jadczak
Karol Falak
Przemysław Sulkowski
Wojciech Krukowski
Błażej Jóźwik
Arkadiusz Szczytowski
Mateusz Pomianowski
Marek Przyjemski
Andrzej Bućko

GSC Game World, © Transavision Ltd 2006. Exclusively published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Weapon Sound FX by Bob & Barn Ltd. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

TASTENBELEGUNG

Die Steuerung kann unter dem entsprechenden Punkt im Optionsmenü geändert werden.

Funktion	Standardtaste	Beschreibung
Links	Pfeiltaste links	Nach links schauen
Rechts	Pfeiltaste rechts	Nach rechts schauen
Oben	Pfeiltaste oben	Nach oben schauen
Unten	Pfeiltaste unten	Nach unten schauen
Vorwärts	W	Vorwärts gehen
Zurück	S	Rückwärts gehen
Seitlich nach links	A	Seitlich nach links gehen
Seitlich nach rechts	D	Seitlich nach rechts gehen
Springen	Leertaste	Springen
Robben	Strg links + Umschalt links	Schleichen
Kriechen	Strg links	Kriechen
Laufen	X	Vorwärts laufen
Nach links spähen	Q	Nach links beugen
Nach rechts spähen	E	Nach rechts beugen

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Funktion	Standardtaste	Beschreibung
Waffe wechseln	1-6	Eine Waffe auswählen
Munitionstyp wechseln	Z	Munitionstyp wechseln
Zur nächsten Waffe wechseln	Mausrad	Wählt die nächste Waffe aus
Zur vorigen Waffe wechseln	Mausrad	Wählt die vorige Waffe aus
Schießen	Linke Maustaste	Waffe abfeuern
Zoom	Rechte Maustaste	Rein-/rauszoomen
Nachladen	R	Waffe nachladen
Granatwerfer	V	Granatwerferaufsatz auswählen (nur bei einigen Waffen verfügbar)
Nächster Feuermodus	0 (Null)	Zum nächsten Feuermodus wechseln
Voriger Feuermodus	9	Zum vorigen Feuermodus wechseln
Inventar	I	Das Gepäckfenster öffnen
PDA (Aktueller Auftrag)	P	PDA einschalten
PDA-Karte	M	Karte der Zone auf dem PDA anzeigen lassen
PDA-Kontakte	H	Kontakte auf dem PDA anzeigen lassen
Taschenlampe	L	Taschenlampe einschalten
Nachtsicht	N	Nachtsichtmodus einschalten
Schnellverband	+	Kleine Wunden und Blutungen schnell verarzten
Schnell-Medkit	Ü	Schwerere Wunden schnell verarzten
Waffe fallen lassen	G	Waffe fallen lassen
Benutzen	F	Ausgewähltes Objekt benutzen

CD-Key

55413 / 89180